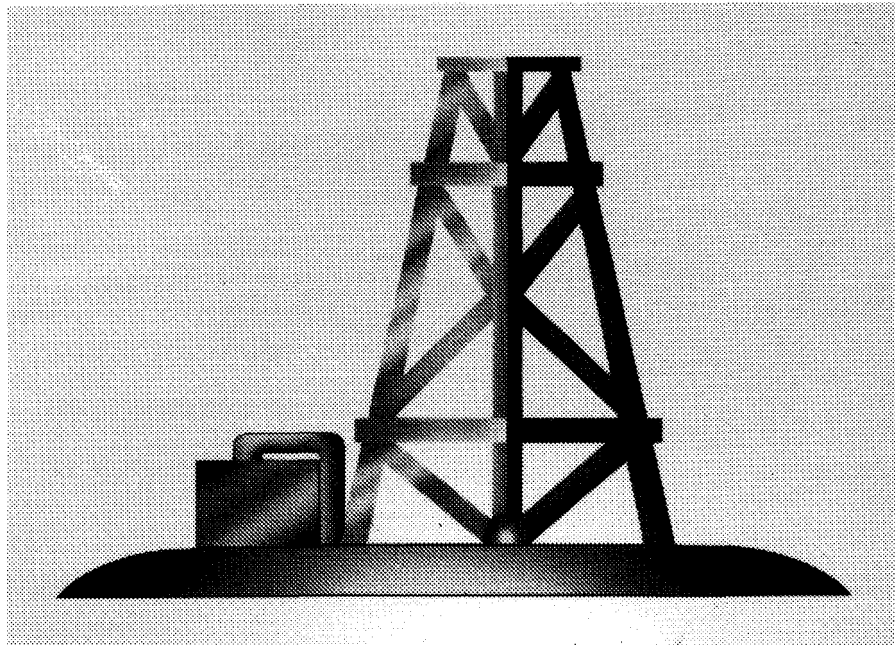


A St. Laurent Games Creation



Spielanleitung



SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 80 Bohrtürme
- 40 Tankstellen
- 20 Ölpumpen
- 20 Raffinerien
- 100 Rohölfässer
- 100 Benzinfässer
- 7 Wirtschaftslage-Karten
- 9 Wirtschaft-Nachrichten-Karten
- 2 Würfel
- 200 Geldscheine
- 1 Spielregel

SPIELBESCHREIBUNG

McMulti umfaßt alle Bereiche des Ölgeschäftes vom Bohren bis zum Verkauf von Benzin an den Verbrauchermarkt.

Zwei bis vier Spieler nehmen den Platz von Öl-Multis ein. Sie verfügen am Anfang über ein Kapital von 200 Millionen Dollar. Investitionen werden getätigt um Bohrtürme, Raffinerien und Tankstellen zu erstehen. Hat man Glück beim Bohren und stößt auf Rohöl, so darf man eine Pumpe errichten. Hohe Gewinne verspricht der Verkauf von Benzin an den Verbrauchermarkt. Mindestens eine Milliarde als Barvermögen muß ein Spieler vorweisen, wenn er das Spiel gewinnen will.

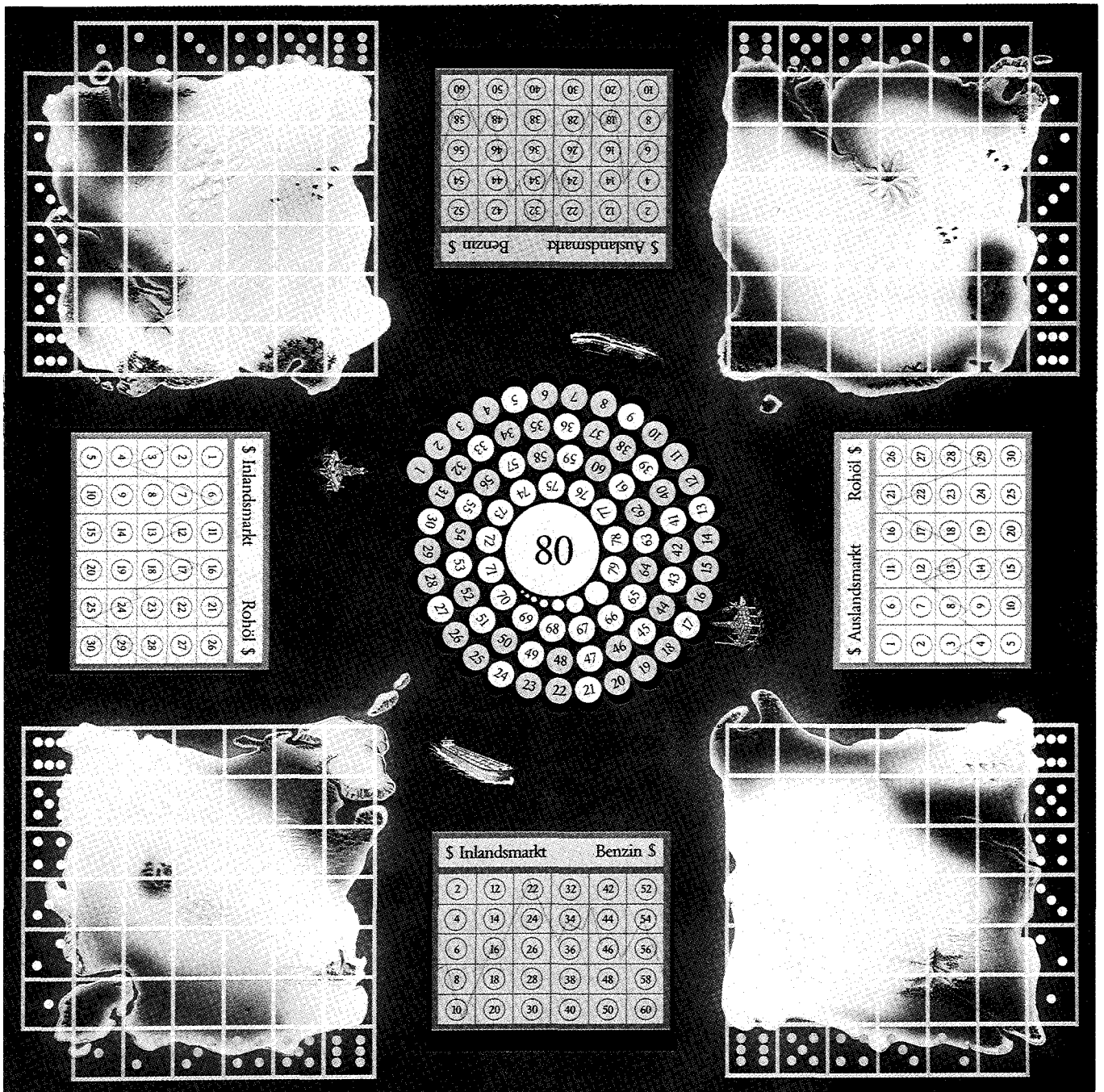


Abb. 1 Der komplette Spielplan.

Grundregeln für das Spiel zu Viert:

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt sich eine Insel auf dem Spielplan.

Die Börsen-Journal-Karten werden gemischt und verdeckt neben den Plan gelegt. Dann wird die oberste Karte offen aufgelegt.

Die Wirtschaftslage-Karten kommen als offener Stapel ebenfalls neben den Spielplan. Die oberste Karte muß die Karte mit der Wirtschaftslage „ERHOLUNG“ sein. Die weitere Reihenfolge ist unwichtig.

Je 25 Rohöl- und Benzinfässer werden auf die Inlands- sowie Auslandsmärkte verteilt
Die fünf billigsten Felder auf jedem Markt bleiben frei.

Ein Benzinfaß kommt als Markierung auf das rote Feld mit der Zahl „27“ im Verbrauchermarkt.

An jeden Spieler werden 200 Millionen Dollar in folgenden Scheinen ausgegeben:
5 Scheine mit 1 Millionen \$
3 Scheine mit 5 Millionen \$
4 Scheine mit 10 Millionen \$
2 Scheine mit 20 Millionen \$
2 Scheine mit 50 Millionen \$

Außerdem erhält jeder Mitspieler 3 Fässer Rohöl und 3 Fässer Benzin.

Ein Spieler übernimmt „freiwillig“ die Bank. Jeder Spieler wirft einmal beide Würfel. Danach kommen die Anderen im Uhrzeigersinn an die Reihe.

SPIELVERLAUF

Die 1. Runde:

Der erste Zug aller Spieler besteht nur aus einer Aktion, dem „Kauf von Anlagen“, die von der Bank erworben werden.

Es stehen folgende Anlagen zum Verkauf:



Bohrtürme
- benötigt man um Rohöl zu finden



Raffinerien
- wandeln Rohöl in Benzin



Tankstellen
- verkaufen Benzin an den Verbrauchermarkt

Rohölpumpen stehen nicht zum freien Verkauf.



Rohölpumpen
- fördern Rohöl

Die Kosten der einzelnen Anlagen entnimmt man der obersten Wirtschaftslage-Karte. Am Anfang des Spiels ist dies die Karte „Erholung“.

Zu diesem Zeitpunkt kostet:

1 Bohrturm 5 Millionen \$
1 Tankstelle 48 Millionen \$
1 Raffinerie 64 Millionen \$

Die gekauften Anlagen müssen auf der **eigenen** Insel, noch im gleichen Zug eingesetzt werden. Auf einem Feld darf nur eine Anlage stehen. Die Bohrtürme und Tankstellen werden auf einzelne Felder gesetzt, eine Raffinerie bedeckt 4 Felder.

Den Standort einer Anlage kann ein Spieler frei wählen. Hat der erste Spieler seine Käufe getätigt und seine Anlagen postiert, dann kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe, usw. Haben alle Spieler ihren 1. Zug beendet, so beginnt mit der 2. Runde das eigentliche Spiel.

DAS SPIEL AB DER 2. RUNDE:

Nach Beendigung der 1. Runde besteht der Zug eines Spielers aus drei Aktionen, in der folgenden, festen Reihenfolge:

1. **Kauf und Verkauf von Rohöl und Benzin**
entweder im Inlands- oder im Auslandsmarkt.
2. **Einem Wurf mit beiden Würfeln**, der bestimmt:
welche Bohrtürme Rohöl finden,
welche Pumpen Rohöl fördern,
welche Raffinerien Rohöl raffinieren und
welche Tankstellen Benzin verkaufen können.
3. **Kauf und Verkauf von Anlagen** an die Bank.

ERLÄUTERUNG DER 3 AKTIONEN:

1. Kauf und Verkauf von Rohöl und Benzin

Rohöl und Benzin **können** vom Inlands- oder Auslandsmarkt gekauft werden, indem man die gewünschte Anzahl von Fässern vom jeweiligen Markt nimmt und die, auf dem Feld darunter angegebenen Beträge, in Millionen Dollar an die Bank zahlt.

Rohöl und Benzin werden an den Inlands - oder Auslandsmarkt verkauft, indem man die gewünschte Anzahl von Fässern an den jeweiligen Markt gibt und die auf den Feldern angegebenen Beträge von der Bank erhält.

1 Faß entspricht einer Einheit.

Man sollte selbstverständlich darauf achten die billigsten Einheiten einzukaufen. Beim Verkauf wird man daraufbedacht sein den höchsten möglichen Preis pro Einheit zu erzielen.

Der Kauf von Rohöl und Benzin ist ebenfalls nur möglich, solange sich freie Felder auf dem Inlands- oder Auslandsmarkt befinden.

Achtung:

Man **darf** während eines Zuges entweder nur im Inlands- oder im Auslandsmarkt handeln, das bedeutet Rohöl und Benzin kaufen und, oder verkaufen.

Wichtig:

Aufjedem Feld darf immer nur eine Einheit Rohöl oder Benzin liegen.

2. Der Wurf mit beiden Würfeln = Würfelphase

Diese zweite Aktion in einem Zug eines Spielers **muß** durchgeführt werden.

Der Spieler wirft beide Würfel und legt sie entsprechend ihrer Augenzahlen und Farben auf die Würfelfelder seiner Insel. Die Würfel bestimmen jetzt eine Reihe und eine Spalte die aktiviert wird. Die Reihe und Spalte zieht sich über das gesamte Spielbrett. Dadurch werden auch Reihen und Spalten seines linken und rechten Nachbars aktiviert.

Folgende Aktivitäten können sich in diesen Bereichen abspielen

1. Ein Bohrturm stößt auf Rohöl
2. Eine Ölpumpe fördert Rohöl
3. Eine Raffinerie wandelt Rohöl in Benzin
4. Eine Tankstelle verkauft Benzin an den Verbrauchermarkt

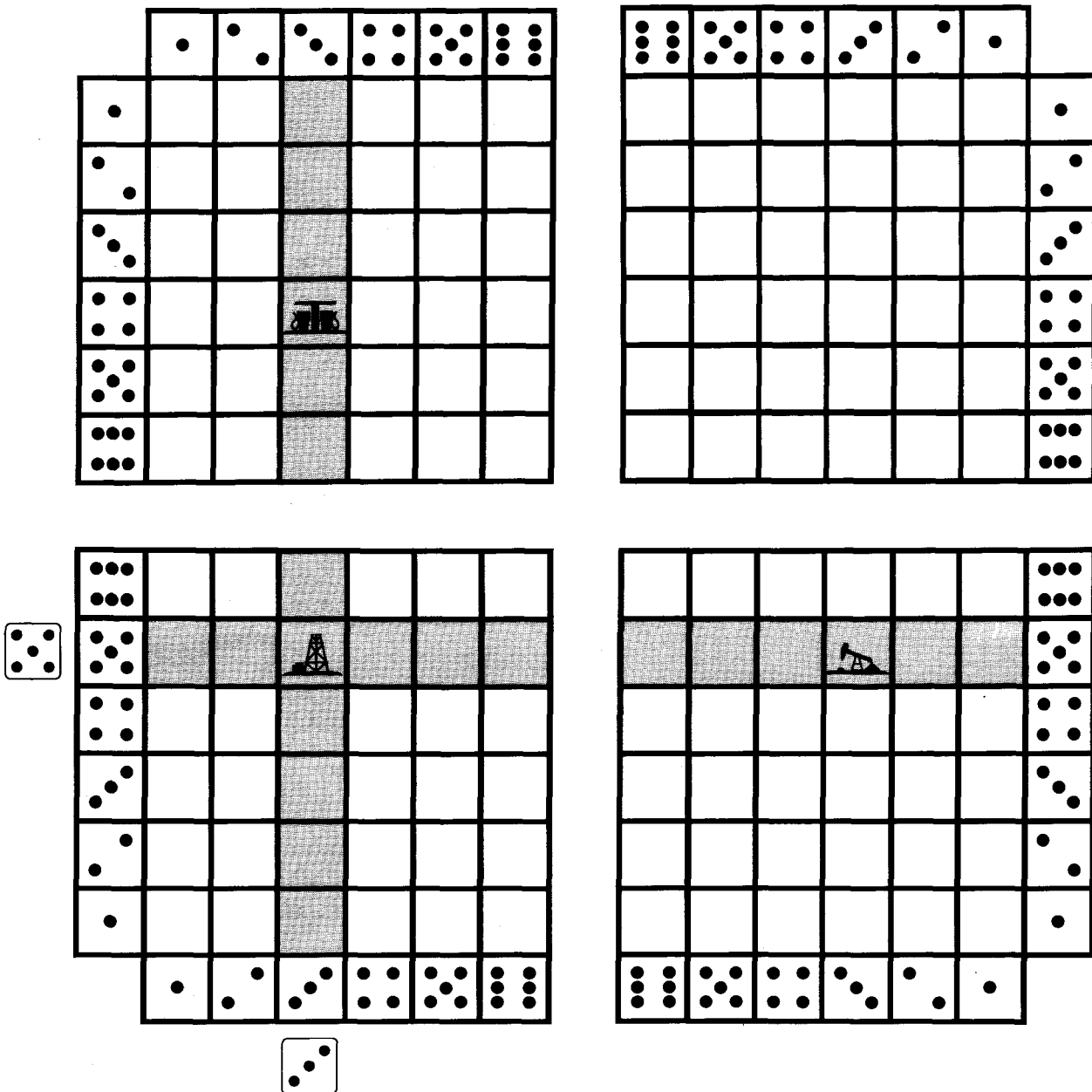


Abb. 2 Ein Würfelwurf und die aktivierten Felder.

1. Wann stößt ein Bohrturm auf Öl?

Ein Bohrturm stößt nur dann auf Öl, wenn er genau auf dem Feld im Kreuzungspunkt von der erwürfelten Reihe und der Spalte liegt. Nur dann kann ein Bohrturm in eine Ölpumpe umgewandelt werden. Die erste Pumpe auf dem Spielfeld kostet \$ 10 Mill., die zweite \$ 20 Mill., die dritte \$ 30 Mill., und so weiter.

Man zahlt die entsprechenden Kosten an die Bank, gibt den Bohrturm ab und erhält dafür eine Ölpumpe. Die Ölpumpe muß auf das gleiche Feld gestellt werden auf dem der Bohrturm stand.

Sie fordert aber noch nicht im gleichen Zug Rohöl.

Liegt ein Bohrturm nicht in einem Kreuzungspunkt, sondern nur auf einer erwürfelten Reihe oder Spalte, so hat dies keine Auswirkungen.

2. Wann fördert eine Ölpumpe Rohöl?

Eine Ölpumpe fördert 2 Einheiten Rohöl, wenn sie sich auf einer erwürfelten Reihe oder Spalte befindet. Befindet sich die Ölpumpe genau auf dem Feld im Kreuzungspunkt von der erwürfelten Reihe und Spalte fördert sie 4 Einheiten Rohöl.

Achtung: Von einer Ölpumpe produziertes Rohöl kann nicht im gleichen Zug raffiniert werden.

3. Wann verarbeitet eine Raffinerie Rohöl zu Benzin?

Befindet sich eine Raffinerie auf einer erwürfelten Reihe oder Spalte, so verarbeitet sie eine Einheit Rohöl in eine Einheit Benzin. Dies bedeutet für einen Spieler, daß er eine Einheit Rohöl an die Bank abgibt und dafür von ihr eine Einheit Benzin erhält. Liegt eine Raffinerie genau im Kreuzungspunkt von der erwürfelten Reihe und Spalte, dann kann der Eigentümer der Raffinerie zwei Einheiten Rohöl umwandeln. Eine Raffinerie kann in einem Zug höchstens zwei Einheiten Rohöl raffinieren.

Achtung:

Von einer Raffinerie verarbeitetes Benzin kann nicht im gleichen Zug an den Verbrauchermarkt verkauft werden.

4. Wann kann eine Tankstelle Benzin an den Verbrauchermarkt verkaufen?

Jede Tankstelle kann eine Einheit Benzin an den Verbrauchermarkt verkaufen, wenn sie sich auf einer erwürfelten Reihe oder Spalte befindet. Eine Tankstelle, die sich genau im Kreuzungsfeld der erwürfelten Reihe und Spalte befindet, kann zwei Einheiten Benzin **an den Verbrauchermarkt** verkaufen. Verkaufte Einheiten Benzin werden auf das nächst niedrigste Feld, vor der zuletzt stehenden Einheit gestellt. Der verkaufende Spieler erhält von der Bank den auf dem Feld abgedruckten Betrag in Millionen Dollar.

Beispiel: Am Anfang des Spiels steht eine Benzineinheit auf dem Feld mit dem Betrag 27 Millionen \$. Die nächste verkaufte Einheit bringt einem Spieler demnach 26 Millionen \$ ein, usw.

Die Reihenfolge der Verkäufe ist festgelegt: Zuerst darf immer der Spieler seine Verkäufe an den Verbrauchermarkt tätigen, der am Zug ist. Als nächster darf dann der Spieler links von ihm verkaufen. Als Letzter kann der Spieler rechts von dem Spieler, der am Zug ist. Benzineinheiten an den Verbrauchermarkt verkaufen.

Jedes Feld auf dem Verbrauchermarkt kann nur eine Einheit Benzin aufnehmen.

3. Kauf und Verkauf von Anlagen

Die dritte Aktion eines Spielers in seinem Zug ist der Kauf oder Verkauf von Anlagen.

Diese Aktion darf nur der Spieler durchführen, der gerade an der Reihe ist.

Der Kauf:

Ein Spieler kann Bohrtürme, Raffinerien und Tankstellen zum Einkaufspreis, der auf der augenblicklichen Wirtschaftslage-Karte angegeben ist, von der Bank kaufen. Die Anzahl und Art der Anlagen, die ein Spieler kauft, bleibt dem Spieler überlassen und ist nur von seinem Barvermögen begrenzt. Die von der Bank gekauften Anlagen kann ein Spieler beliebig auf seinen Inselfeldern verteilen.

Achtung:

Es ist nicht zulässig Schulden zu machen, weder bei der Bank noch bei anderen Spielern.

Achtung:

Ölpumpen kann man nur dann von der Bank kaufen, wenn der eigene Bohrturm auf Öl gestoßen ist.

Die Kosten einer Ölpumpe ergeben sich aus der Anzahl der Ölpumpen, die sich auf dem gesamten Spielbrett befinden, einschließlich der soeben erworbenen, mal 10 Millionen \$. Die Erste kostet also, 10 Mio. \$, die Zweite 20 Mio. \$ usw.

Der Verkauf:

Nur ein Spieler, der am Zug ist, kann Anlagen an die Bank verkaufen. Diese Anlagen müssen sich auf der erwürfelten Reihe oder Spalte befinden.

Ein Spieler kann alle Anlagenarten, auch Ölpumpen zum Verkaufspreis, der auf der augenblicklichen Wirtschaftslage-Karte angegeben ist, verkaufen.

Das durch den Verkauf erhaltene Geld kann ein Spieler noch im selben Zug in den Kauf von neuen Anlagen investieren.

Ein Spieler kann durch Ereignisse der Börsen-Journal-Karte zum Verkauf von Anlagen gezwungen sein. Er darf und muß dann beliebige Anlagen auf seiner Insel zum gegenwärtigen Verkaufspreis der Wirtschaftslage-Karte verkaufen, auch wenn er nicht an der Reihe ist, um seine Schulden zu decken.

Die Auswirkung eines „Pasch“ auf den Spielverlauf:

1. Auswirkung auf die Wirtschaftslage

Die Wirtschaftslage-Karte, die offen ausliegt, repräsentiert den augenblicklichen Status der Wirtschaft. Wird ein Pasch gewürfelt, so ändert sich die Wirtschaftslage. Welchen Status die Wirtschaft nun inne hat wird unten auf der Wirtschaftslage-Karte neben dem entsprechenden Pasch angegeben. Die neue Wirtschaftslage-Karte wird herausgesucht und offen oben aufgelegt. Die Reihenfolge der anderen Karten spielt keine Rolle.

Beispiel:

Am Anfang des Spiels befindet sich die Wirtschaft im Status „Erholung“. Ein Pasch 6 würde zum Status „Schnelles Wachstum“ führen, jeder andere Pasch zum Status „Aufschwung“.

2. Auswirkung auf die Preise im Verbrauchemarkt

Immer wenn eine Änderung der Wirtschaftslage eintritt, ändern sich auch die Preise auf dem Verbrauchemarkt.

A. Es werden alle Einheiten Benzin, bis auf diejenige mit dem geringsten Preis, vom Verbrauchemarkt an die Bank zurückgegeben.

B. Der Preis für eine Einheit Benzin wird **erhöht**. Auf der neuen Wirtschaftslage-Karte wird unter der Rubrik „Änderung der Verbrauchernachfrage“ angegeben, um wieviel rote Felder, ausgehend von der verbliebenen Einheit Benzin, der Preis steigt. Die verbliebene Einheit Benzin wird auf das neue Preisfeld gesetzt.

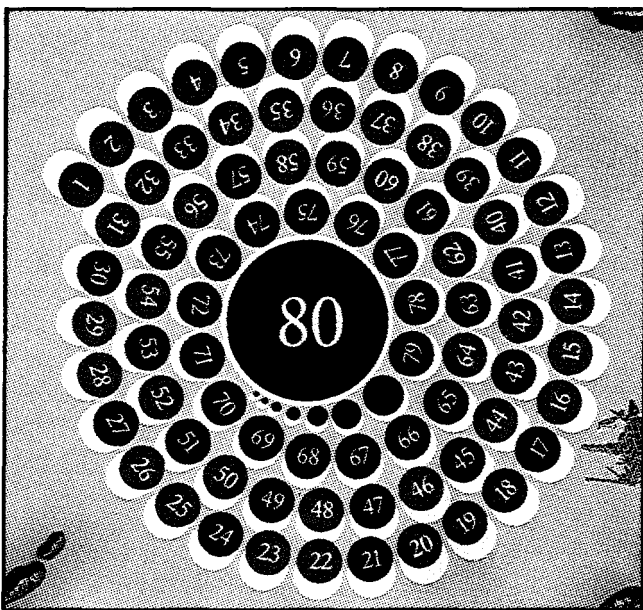


Abb. 3 Verbrauchemarkt mit den markierten Feldern

Hinweis:

Die Wirtschaftslage muß in dem Augenblick geändert werden, indem der Pasch gewürfelt wird. Das bedeutet, die Änderung findet vor der Aktivierung der Anlagen statt.

Diese Tatsache ist ein Vorteil für die Spieler deren Tankstellen aktiviert worden sind, da sie zu den neuen höheren Preisen an den Verbraucher Markt verkaufen können.

Der Spieler der gewürfelt hat, muß auch im dritten Teil seines Zuges eventuelle Käufe und Verkäufe zu den neuen Preisen tätigen.

3. Auswirkungen auf die Nachrichten im Börsen-Journal

Die Nachrichten auf der Börsen-Journal-Karte weisen auf Ereignisse hin. Ihre Auswirkungen sind möglich, treten jedoch nicht zwingend ein.

A. Bei einem Pasch „1“ oder Pasch „6“ müssen die Anweisungen auf der oben aufliegenden Börsen-Journal-Karte ausgeführt werden.

Die Anweisungen der Börsen-Journal-Karte werden immer ausgeführt, nachdem alle Aktivitäten der Würfelphase beendet wurden.

B. Bei einem Pasch „3“ kommt die oberste offene Karte des Börsen-Journal-Karten-Stapels unter diesen Stapel. Die Anweisungen auf dieser Karte kommen nicht zur Ausführung.

Eine neue Karte wird offen ausgelegt.

C. Ein Pasch „2“, Pasch „4“ oder Pasch „5“ hat keine Auswirkungen auf die Aktivierung oder den Wechsel der Börsen-Journal-Karten.

Spielende:

Um das Ende des Spieles ankündigen zu können, muß ein Spieler über ein Barvermögen von mindestens einer Milliarde Dollar (= 1000 Millionen \$), verfügen und dies ansagen.

Von diesem Zeitpunkt an hat jeder Spieler, auch der Ansager, noch einen vollständigen Zug.

Spielziel:

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Bargeld.

Anlagen auf der Spielfläche und jegliche Einheiten Rohöl und Benzin, die ein Spieler noch in seinem Besitz hat, zählen am Spielende nichts mehr.

Zusatzregel für das Spiel zu Zweit

Jeder Spieler beginnt mit 300 Mio. \$ Startkapital. Jeder Spieler nimmt zwei diagonal gegenüberliegende Inseln in seinen Besitz.

Das Spiel verläuft so, als würden 4 Spieler am Spiel teilnehmen, mit einem Spielzug für jede Insel.

Der Kauf und Verkauf von Anlagen ist nur auf der Insel möglich die gerade an der Reihe ist.

Das Bargeld, sowie die Einheiten Rohöl und Benzin können jedoch für beide Inseln gemeinsam aufbewahrt und eingesetzt werden.

Zusatzregel für das Spiel zu Dritt

Jeder Spieler beginnt mit 250 Mio. \$ Startkapital. Jeder Spieler nimmt eine Insel in seinen Besitz. Die Vierte Insel ist ohne Besitzer.

Für die Insel ohne Besitzer wird trotzdem in jeder Runde die Würfelphase ausgeführt, als wäre der vierte Spieler an der Reihe, damit die Auswirkungen auf den linken und rechten Nachbarn, berücksichtigt werden können.